

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平11-70273

(43)公開日 平成11年(1999)3月16日

(51)Int.Cl.⁶
A 6 3 F 9/22

識別記号

F I
A 6 3 F 9/22

G 1 0 L 3/00

5 5 1
5 7 1

G 1 0 L 3/00

5 5 1 H
5 7 1 K

F
E

審査請求 未請求 請求項の数17 O L (全 7 頁)

(21)出願番号 特願平9-234173

(71)出願人 597124154

劉 達民

台湾台北県新店市寶高路13号5樓

(22)出願日 平成9年(1997)8月29日

(72)発明者 劉 達民

台湾台北県新店市寶高路13号5樓

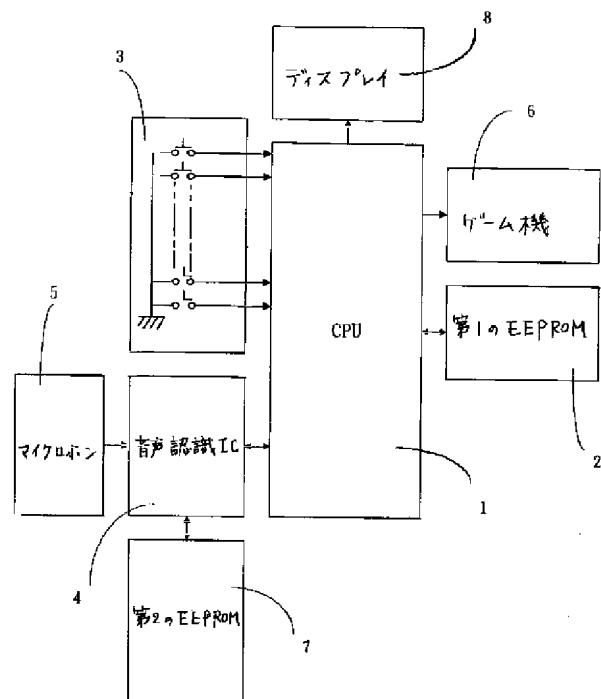
(74)代理人 弁理士 服部 雅紀

(54)【発明の名称】 ゲームプログラムを制御するための音声を用いる方法およびそれを利用したゲーム機のコントローラ

(57)【要約】

【課題】 音声によってゲームプログラムの登場人物の動きを操作する方法と、音声信号をゲームプログラム上の登場人物の動きに変換することを可能にするゲーム機のコントローラを提供する。

【解決手段】 ゲーム機のコントローラは、ゲーム機の動作を制御するように作られ、中央処理装置1、第1の電気的に消去およびプログラム可能な読み出し専用メモリ装置2、音声非対応型の入力装置3、音声認識集積回路4、マイクロフォン5、そして第2の電気的に消去およびプログラム可能な読み出し専用メモリ装置7から構成される。このため、ゲーム機のゲームプログラムを制御するのに音声を使う方法とその方法を応用したゲーム機のコントローラを提供する。その方法とゲーム機のコントローラにより、オペレータは音声か制御キーか希望するほうでゲームプログラムの特有の機能キーを制御することができる。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 ゲームプログラムを制御するための音声を用いる方法であって、動作状態を設定するとき、ゲーム機のコントローラの電気的に消去およびプログラム可能な読み出し専用メモリ装置のデータ変換表の一つのメモリアドレスに入力された音声信号を記憶するため、ゲーム機のコントローラの音声認識集積回路を起動させる工程と、音声制御信号が記憶された技の制御信号が対応することを可能にするため、前記電気的に消去およびプログラム可能な読み出し専用メモリ装置のデータ変換表の他のメモリアドレスに技の制御信号を記憶する工程と、音声認識集積回路がオペレータからの音声入力信号を受け取るとき、前記音声認識集積回路に受信した音声入力信号を前記電気的に消去およびプログラム可能な読み出し専用メモリ装置に記憶された音声制御信号と比較させ、一致するとき、前記音声認識集積回路が対応する制御信号を前記電気的に消去およびプログラム可能な読み出し専用メモリ装置から取り出すことができるようになり、それから取り出した音声制御信号をゲームプログラムを実行するため、中央処理装置によってゲーム機に送信されることを可能にするため、ゲーム機コントローラの中央処理装置に送る工程とを含むことを特徴とするゲームプログラムを制御するための音声を用いる方法。

【請求項2】 前記電気的に消去およびプログラム可能な読み出し専用メモリ装置は、あらかじめ記憶されたシリアルナンバーに対応する音声信号を記憶するための第1の電気的に消去およびプログラム可能な読み出し専用メモリ装置と、前記第1の電気的に消去およびプログラム可能な読み出し専用メモリ装置に記憶されたシリアルナンバーに対応する技の制御信号を記憶するための第2の電気的に消去およびプログラム可能な読み出し専用メモリ装置とから構成され、その結果として、前記音声認識集積回路がオペレータから音声信号を受け取ったとき、受信した音声信号と、前記第1の電気的に消去およびプログラム可能な読み出し専用メモリ装置のデータ変換表に記憶された音声信号とを比較し、取り出された技の制御信号を前記中央処理装置を通じてゲームプログラムを制御するためにゲーム機に送信することができるよう、前記第2の電気的に消去およびプログラム可能な読み出し専用メモリ装置から対応する技の制御信号を取り出すことを特徴とする請求項1記載のゲームプログラムを制御するための音声を用いる方法。

【請求項3】 前記音声認識集積回路が制御音声受信状態になった後、設定された時間以内に音声の入力がないとき、コントローラが普通の動作状態に戻るように待ち時間を設定する段階を含むことを特徴とする請求項1または2記載のゲームプログラムを制御するための音声を用いる方法。

【請求項4】 音声によって操作を制御するためにゲー

ム機に接続されたゲーム機コントローラであって、前記ゲーム機に接続され、ゲームプログラムを実行するため、前記ゲーム機に制御信号を送るために適合した中央処理装置と、前記中央処理装置に接続され、技の制御キー信号が前記中央処理装置によって書き込まれたシリアルナンバーでコード化されたデータ変換表をもつ第1の電気的に消去およびプログラム可能な読み出し専用メモリ装置と、ゲームプログラムの制御信号を入力するために前記中央処理装置にそれぞれ接続された少なくとも一つの音声非対応型の入力装置と、制御音声の入力のために前記中央処理装置にそれぞれ接続された少なくとも一つの音声入力装置と、前記少なくとも一つの音声入力装置と前記中央処理装置に接続され、オペレータによって前記少なくとも一つの音声入力装置を通じて入力された制御音声を受信し、受け取った制御音声を対応する制御音声信号に変換するように適合された音声認識集積回路と、前記音声認識集積回路につながれ、制御音声信号が前記音声認識集積回路によって書き込まれたシリアルナンバーでコード化されたデータ変換表をもつ第2の電気的に消去およびプログラム可能な読み込み専用メモリ装置とを備え、前記少なくとも一つの音声入力装置を通じてオペレータが音声を入力したとき、前記音声認識集積回路は入力された音声を対応する音声制御信号に変換し、それを前記第2の電気的に消去およびプログラム可能な読み込み専用メモリ装置のデータ変換テーブルの制御音声信号と比較し、前記第2の電気的に消去およびプログラム可能な読み込み専用メモリ装置から対応する制御音声信号を取り出し、取り出した制御音声信号を、前記中央処理装置が前記第1の電気的に消去およびプログラム可能な読み込み専用メモリ装置から対応する技の制御キーを取り出すことを可能にするため、前記中央処理装置に送り、ゲームプログラムを実行させるために前記ゲーム機に取り出された技の制御キー信号を送信することを特徴とするゲームプログラムを制御するための音声を用いる方法を利用したゲーム機のコントローラ。

【請求項5】 音声によって操作を制御するためにゲーム機に接続されたゲーム機コントローラであって、前記ゲーム機に接続され、ゲームプログラムを実行するために前記ゲーム機に制御信号を送るために適合した中央処理装置と、

ゲームプログラムの制御信号を入力するために前記中央処理装置にそれぞれ接続された少なくとも一つの音声非対応型の入力装置と、

制御音声の入力のために前記中央処理装置にそれぞれ接続された少なくとも一つの音声入力装置と、

前記少なくとも一つの音声入力装置と前記中央処理装置に接続され、オペレータによって前記少なくとも一つの

音声入力装置を通じて入力された制御音声を受信し、受け取った制御音声を対応する制御音声信号に変換するよう適合された音声認識集積回路と、

前記中央処理装置に接続され、技の制御キー信号が前記中央処理装置によって書き込まれた制御音声信号でコード化されたデータ変換表をもつ電気的に消去およびプログラム可能な読み出し専用メモリ装置とを備え、

前記少なくとも一つの音声入力装置を通じてオペレータが音声を入力したとき、前記音声認識集積回路は入力された音声を対応する音声制御信号に変換し、前記電気的に消去およびプログラム可能な読み出し専用メモリ装置のデータ変換表の制御音声信号と比較し、前記電気的に消去およびプログラム可能な読み出し専用メモリ装置から対応する制御音声信号を取り出し、取り出した制御音声信号をゲームプログラムを実行するために前記中央処理装置を通じて前記ゲーム機に送信することを特徴とするゲームプログラムを制御するための音声を用いる方法を利用したゲーム機のコントローラ。

【請求項6】 オペレータによって入力された音声制御信号と技の制御信号を表示するように作られ、前記中央処理装置に接続された表示手段からなることを特徴とする請求項4記載のゲームプログラムを制御するための音声を用いる方法を利用したゲーム機のコントローラ。

【請求項7】 前記少なくとも一つの音声非対応型の入力装置は、キーボードを含むことを特徴とする請求項4記載のゲームプログラムを制御するための音声を用いる方法を利用したゲーム機のコントローラ。

【請求項8】 前記少なくとも一つの音声非対応型の入力装置は、ジョイスティックを含むことを特徴とする請求項4記載のゲームプログラムを制御するための音声を用いる方法を利用したゲーム機のコントローラ。

【請求項9】 前記少なくとも一つの音声入力装置は、マイクロホンを含むことを特徴とする請求項4記載のゲームプログラムを制御するための音声を用いる方法を利用したゲーム機のコントローラ。

【請求項10】 前記表示手段は、一式の発光ダイオードより構成されることを特徴とする請求項6記載のゲームプログラムを制御するための音声を用いる方法を利用したゲーム機のコントローラ。

【請求項11】 前記表示手段は、液晶ディスプレーであることを特徴とする請求項6記載のゲームプログラムを制御するための音声を用いる方法を利用したゲーム機のコントローラ。

【請求項12】 オペレータによって入力された音声制御信号と技の制御信号を表示するように作られ、前記中央処理装置に接続された表示手段からなることを特徴とする請求項5記載のゲームプログラムを制御するための音声を用いる方法を利用したゲーム機のコントローラ。

【請求項13】 前記少なくとも一つの音声非対応型の入力装置は、キーボードを含むことを特徴とする請求項

5記載のゲームプログラムを制御するための音声を用いる方法を利用したゲーム機のコントローラ。

【請求項14】 前記少なくとも一つの音声非対応型の入力装置は、ジョイスティックを含むことを特徴とする請求項5記載のゲームプログラムを制御するための音声を用いる方法を利用したゲーム機のコントローラ。

【請求項15】 前記少なくとも一つの音声入力装置は、マイクロホンを含むことを特徴とする請求項5記載のゲームプログラムを制御するための音声を用いる方法を利用したゲーム機のコントローラ。

【請求項16】 前記表示手段は、一式の発光ダイオードより構成されることを特徴とする請求項12記載のゲームプログラムを制御するための音声を用いる方法を利用したゲーム機のコントローラ。

【請求項17】 前記表示手段は、液晶ディスプレーであることを特徴とする請求項12記載のゲームプログラムを制御するための音声を用いる方法を利用したゲーム機のコントローラ。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、ゲームコントローラを通じてゲーム機のゲームプログラムの登場人物の動きを制御するのに音声信号を使う方法と、音声か制御キーによってゲーム機のゲームプログラムにおいて登場人物の動きを操作するように作られたゲーム機のコントローラに関するものである。

【0002】

【従来の技術】通常の戦闘ゲームプログラムには特別な例えば戦闘で殺すための技をもつさまざまな戦士がある。図4はゲーム機（コンピューターゲーム機）のコントローラの組み合わせを示す。ゲーム機のコントローラは、ゲーム機92に接続された中央処理装置（以下、「中央処理装置」をCPUという）9とCPU9に接続された制御信号を入力するためのキーボードかジョイスティック91から構成される。キーボードあるいはジョイスティック91を通じて制御信号はCPU9に入力され、そしてCPU9によってゲーム機92でプレーされるゲームプログラムの登場人物の動きを制御するためにゲーム機92に送られる。もしオペレータがキーボードやジョイスティックの操作がうまくなかつたら、オペレータはゲームプログラムの中の登場人物を望み通りにうまく操作することができない。ゲームプログラムの登場人物の動きを上手に操作するためには、上手になるための練習をしなくてはならない。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】本発明は、どのような初心者でも上手に登場人物の動きを操作できるよう、音声によってゲームプログラムの登場人物の動きを操作する方法を提供することを主要な目的とする。本発明のもう一つの目的は、音声によってゲームプログラム特有の

機能キーの操作をするため、利用者が音声信号をゲームプログラム上の登場人物の動き、すなわち技に変換することを可能にするゲーム機のコントローラを提供することにある。

【0004】

【課題を解決するための手段】本発明は、ゲーム機のゲームプログラムを制御するのに音声を使う方法とその方法を応用したゲーム機のコントローラを提供し、その方法とゲーム機のコントローラによって、オペレータは、音声が制御キーか希望するほうでゲームプログラムの特有の機能キー、例えば特別な動作や、ゲームプログラムの種々の登場人物たちのいわゆる技を制御することができる。

【0005】

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施例を図面に基づいて説明する。図1を参照すると、本発明の一実施例によるゲーム機のコントローラは、ゲーム機の動作を制御するように作られ、中央処理装置(CPU)1、第1の電気的に消去およびプログラム可能な読み出し専用メモリ装置(E PROM)2、音声非対応型の入力装置(キーボード、ジョイスティック)3、音声認識集積回路(IC)4、音声入力装置としてのマイクロフォン5、そして第2の電気的に消去およびプログラム可能な読み出し専用メモリ装置(E PROM)7から構成される。CPU1に、第1のE PROM2、音声非対応型の入力装置3、音声認識IC4、ゲーム機6がそれぞれ接続される。音声認識IC4は、第2のE PROM7とマイクロフォン5に接続される。CPU1と部品のいくつかは、基板に固定できるように接続される。

【0006】図2を参照すると、前述のゲーム機のコントローラの動作が下方に概説されている。システムが開始状態10のときCPU1は、コントローラシステムのすべての部分をテストし、もしテストの結果が正常なら、デフォルトの設定状態20に入る。デフォルトの設定状態20のとき、CPU1はコントローラのすべての部分に初期値をセットし、それからシステムは従来の状態30に入る。もしオペレータが従来の状態30でいかなる設定も行わなければ、システムはデフォルト値を得たと仮定して動作する。従来の状態30のもとで、CPU1は入力された制御信号に従って判断を下す。そしてキーボード(ジョイスティック)での入力、音声での入力、入力状態40の設定モードのどれに進むか決定してから、選択された入力モードに従って続く制御フローを続行する。

【0007】(1) キーボード(ジョイスティック)での入力

オペレーターは操作信号を入力するため、音声非対応型の入力装置3を使う。例えば登場人物の動きを操作するような標準的なゲームプログラムでは、(a) インナーストレンジス、(b) ロータリーキック、(c) ドラゴンライ

ゼブローなどからなる技があり、対応する技を入力する方法は次のとおりである。

【0008】(a) インナーストレンジス：ジョイスティック下、右、Yのキーを押す

(b) ロータリーキック：ジョイスティック下、左、Yのキーを押す

(c) ドラゴンライズブロー：ジョイスティック左、下、Aのキーを押す

キーボードかジョイスティックで入力した後、ゲーム機6の制御チップ(図示しない)が、技の動きを実行できるよう、CPU1は制御チップに直接制御信号を送る。

【0009】(2) 音声入力

オペレータは、制御するための音声を音声認識IC4に送るためにマイクロフォン5を使う。そして音声認識IC4は、入力された音声を対応した音声信号に変換され、第2のE PROM7に記憶されたデータ変換表の音声制御信号と音声信号を比較する(第2のE PROM7には、技の制御キーか、あるいは異なったシリアルナンバーに対応するあらかじめ設定された音声制御信号が入ったデータ変換表がプログラムされている。もし、第2のE PROM7のデータ変換表に異なったシリアルナンバーに対応した音声制御信号が入っていたら、第1のE PROM2にプログラムされたデータ変換表は異なったシリアルナンバーに対応した技の制御キー信号が入っていることになる。その結果、音声制御信号は技の制御キー信号に間接的に対応することになる。)。もし、第2のE PROM7の変換表には異なったシリアルナンバーに対応した音声制御信号が入っていたら、オペレータにより入力された音声は音声認識IC4によって特定のシリアルナンバーに対応して認識され、認識されたシリアルナンバーはCPU1に処理のために送られる。音声認識IC4から特定のシリアルナンバーを受け取って、CPU1は、迅速に対応した技の制御キー信号を第1のE PROM2のデータ変換表から取り出す。そして取り出した技の制御キー信号をゲーム機6の制御チップにゲームプログラムの登場人物が対応した動きをするように命令するために送る。

【0010】(3) モード設定の入力

この入力方法は音声設定モードと技の設定モードを含む。技設定モードの設定方法は、キーボードかジョイスティックによって行われる。音声設定モードの設定方法は、第2のE PROM7のデータ変換表にオペレータの音声制御信号を記憶させることによってなされる。そして音声制御信号はオペレータの要求に従って変えることができる。モード設定キーがモード設定状態にされたとき、システムは設定モードだと判断する(50)。もし音声設定モード60が選択されたら、システムは即座に音声認識IC4を起動させそして音声によるシリアルナンバー設定の状態に入る(80)。

【0011】オペレータにオペレータの入力とCPU1

の処理が正しいことを知らせるため、ディスプレイ8がCPU1に与えられ、接続される。ディスプレイ8は、液晶ディスプレイでも一式の発光ダイオードでもよい。ディスプレイ8には、実行されるシリアルナンバーが表示される。オペレータの制御音声がマイクロホン5を通じてコントローラに入力されたとき、音声認識IC4は対応するメモリアドレスに音声制御信号を書き込む。メモリアドレスは第2のEEPROM7のデータ変換表の特定のシリアルナンバーに対応している。図5を参照すると、設定の後、システムは次の音声の入力を待っている待機状態80に戻る。第2のEEPROM7のデータ変換表のほかの特定のシリアルナンバーに対応するメモリアドレスにエンコードされた信号が書き込まれることを許容するので、待機状態80ではオペレータはマイクロフォン5を通してエンコードするために音声認識IC4にほかの制御音声を入力することができる(90)。設定を繰り返すことにより、オペレータによって使われるであろう制御音声は、第2のEEPROM7のデータ変換表のシリアルナンバーの順番に従って次々と設定される。さらに、音声認識ICが待機状態にあるとき、待ち時間Tを希望通り設定することができる。もしオペレータが設定待ち時間T以内でいかなる制御音声も入力しなければ、システムは迅速に従来モード30に復帰する。

【0012】オペレータが技の設定モード100を選択したら、システムは技の設定モードのシリアルナンバーをディスプレイ8に表示する。そしてキー(ジョイスティック)110の入力を待つ。図6を参照すると、オペレータが技の制御キーの入力を終ると、CPU1は迅速に技の制御キーを第1のEEPROM2に書き込む(120)。例えばシリアルナンバー1の入力状態にあるとき、ジョイスティックを下、右に動かし、そしてYキーを押すと、CPU1は迅速にこの制御信号を第1のEEPROM2のシリアルナンバー1に対応した欄の書き込む。それからシステムは、キー(ジョイスティック)入力を待つ待機状態110に入る。もしキー(あるいはジョイスティック)の信号入力が設定された時間S以内になかったら、CPU1は、迅速に入力された技の制御キーを第1のEEPROM2に書き込む。設定の後、システムは迅速に待機モード110に戻る。

【0013】使用されるとき、システムはスタートモード10に入るため電源が入れられ、それからシステムはデフォルトの設定モード20に進む。デフォルトの設定がすんだら、オペレータにアクションキー(キーボードかジョイスティック)での入力か、音声入力か、あるいはモード設定入力状態(40)から機能の選択を可能にするため、システムは迅速に従来のモード30に進む。もしオペレータが動きを制御するため、コントローラのキーかジョイスティックを直接制御したら、動作制御信号はゲームプログラムの登場人物の動きを制御する

ため、直接ゲーム機6に送信される(150)。もしオペレータが音声入力モードを選択したら、オペレータの音声はマイクロフォン5を通じて音声認識IC4に入力される。そして音声認識IC4によって第2のEEPROM7に記憶された制御音声信号と比較する。一致したとき、音声認識IC4は、迅速に対応するシリアルナンバーを取り出し(140)、CPU1が第1のEEPROM2から対応する技の制御キー信号を取り出し、ゲームプログラムの登場人物の動きを制御するために得た技の制御キー信号ゲーム機6に送信できるようにするため、CPU1に送信する。

【0014】さらに本発明の別の形態として、コントローラは、1つのEEPROMのみ、すなわち第1のEEPROM2のみをもつことができる。この機器構成下でシステムの動作の流れは次の通りである。音声認識IC4は、入力された音声を対応する音声制御信号に変換し、音声制御信号をEEPROM2に記憶された音声制御信号と比較する。そして取り出された技の制御シグナルをゲーム機6に送信することを可能にするために、図7に示された対応する技の制御信号を取り出す。本発明のほんの一つの形態のみが示されそして説明されたとはいえ、本発明が明らかにした意図と視野からはずれることなく様々な修正と変更がそれに対してなされることが可能であることが理解されるだろう。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施例によるゲーム機のコントローラのブロックダイアグラム図である。

【図2】本発明の一実施例の操作の流れ図である。

【図3】本発明の他の実施例によるゲーム機のコントローラのブロックダイアグラム図である。

【図4】従来技術によるゲーム機のコントローラのブロックダイアグラム図である。

【図5】本発明の一実施例による電気的に消去およびプログラム可能な読み出し専用メモリ装置のシリアルナンバー音声信号変換表を示す図である。

【図6】本発明の一実施例による電気的に消去およびプログラム可能な読み出し専用メモリ装置のシリアルナンバー技信号変換表を示す図である。

【図7】本発明の一実施例による電気的に消去およびプログラム可能な読み出し専用メモリ装置の音声信号-技変換表を示す図である。

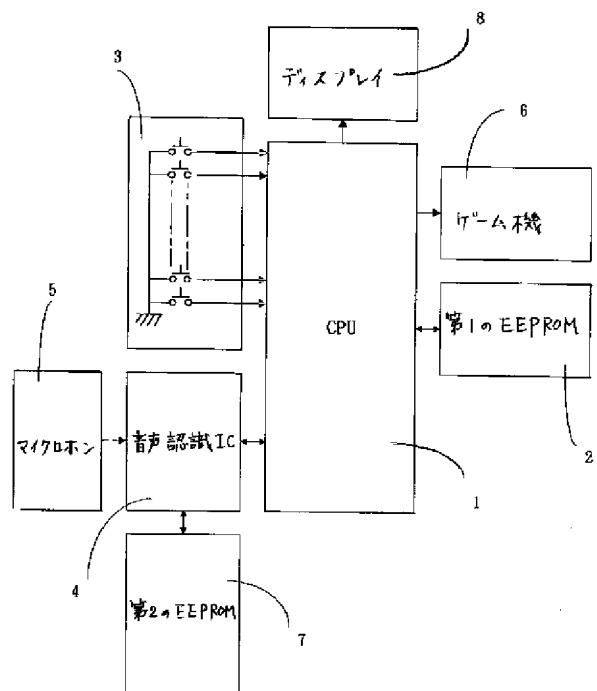
【符号の説明】

- 1 中央処理装置
- 2 第1の電気的に消去およびプログラム可能な読み出し専用メモリ装置
- 3 音声非対応型の入力装置
- 4 音声認識集積回路
- 5 マイクロホン(音声入力装置)
- 6 ゲーム機
- 7 第2の電気的に消去およびプログラム可能な読み出し専用メモリ装置

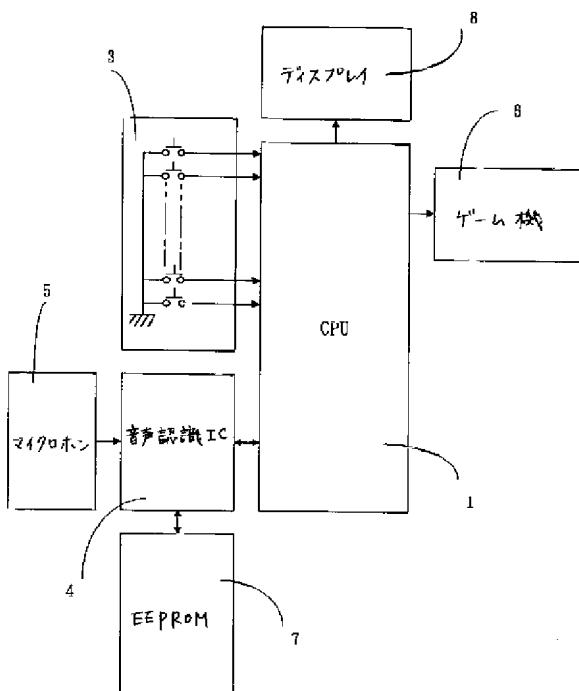
み出し専用メモリ装置

8 ディスプレイ

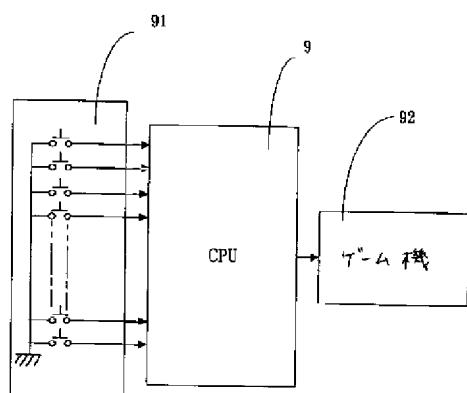
【図1】



【図3】



【図4】



【図5】

1	インーストレングス
2	ローテリーキック
3	ドラゴンライズブロー
.	.
.	.

【図6】

1	↓ ↘ → Y
2	↓ ↗ ← A
3	→ ↓ A
.	.
.	.

【図7】

インーストレングス	↓ ↘ → Y
ローテリーキック	↓ ↗ ← A
ドラゴンライズブロー	→ ↓ A
.	.
.	.

【図2】

